

**NOTE SUL TRATTATO DI FIORETTO DELLA F.I.S.
AD USO DEGLI ASPIRANTI ISTRUTTORI REGIONALI GIOVANILI
PROGRAMMA CONFORME AL BANDO DEL GENNAIO 2002
di Alberto Bernacchi**

Prefazione

Le seguenti note sono frutto di riflessioni personali in merito al trattato di Fioretto della Federazione Italiana Scherma. Spero possano servire agli aspiranti Istruttori Regionali al fine di rendere più chiari i punti essenziali del testo, che spesso diverge da quella che è la pratica comune della scherma tirata in pedana. Questi "appunti per il ripasso" trattano solamente di alcuni argomenti che possono causare difficoltà ad una prima lettura, omettendo di citare i passi che non richiedono particolari spiegazioni e che siano più agevoli da conoscere e quindi da memorizzare, e non sostituendo, pertanto, la lettura integrale del testo.

Saluto

Salutando alla propria sinistra (polso 3/4°) ed alla propria destra (polso 2/3°) il braccio non deve essere disteso completamente. Il saluto si effettua prima dalla parte dell'astante di maggior rilievo, Maestro o Arbitro, poi in direzione degli altri presenti. La testa ruota nella direzione del braccio.

Raddoppio

Con il raddoppio si copre una distanza superiore rispetto a quella superata con il semplice passo avanti. Preliminarmente ricordiamo che:

- la distanza iniziale tra i piedi, nella guardia, equivale ad un piede e mezzo;
- nel passo avanti avanzano parimenti di un piede sia la gamba destra sia la sinistra;
- nel raddoppio il piede sinistro viene spostato fino a che il tallone sia a contatto con il piede destro.

Algebricamente appare quindi evidente la disequaglianza:

$$\text{passo avanti (1 piede di spostamento)} < \text{raddoppio (1,5 piedi di spostamento)}$$

Infatti, nel passo avanti, il piede sinistro avanza di 1 piede, a seguito del pari spostamento del destro, mentre nel raddoppio esso avanza di 1,5 piedi, fino a congiungersi con il tallone del destro, dopo di che il piede destro avanza di altre 1,5 unità per riassumere la normale distanza tra i piedi nella comune posizione di guardia.

La situazione appare più chiara se prendiamo in considerazione la marcia in avanti invertita, cioè un passo avanti realizzato con lo spostamento del piede sinistro prima di quello destro: vi sarà un momento in cui i due piedi, distanti in partenza di 1,5 unità, verranno a trovarsi a 0,5 unità di distanza, a seguito dell'avanzamento di 1 unità del piede posteriore ($1,5-1=0,5$); nel raddoppio invece, che pure si realizza con lo spostamento iniziale del piede posteriore, i piedi si troveranno per un istante a contatto, avendo quindi percorso una distanza di 1,5 unità ($1,5-1,5=0$), pari a quella che li separava inizialmente partendo dalla posizione di guardia.

Passo avanti patinando e passo balestra

Il *passo patinato*, eseguito con moto uniformemente accelerato, non significa passo "strisciato", ma passo eseguito senza bruschi cambiamenti di velocità; esso si rende necessario quando si è:

- a ferro libero, per non permettere all'avversario di leggere la nostra avanzata (salvo il caso in cui si voglia effettuare una finta, variando repentinamente il ritmo);
- a contatto prolungato di ferro (es: legamento), per evitare di trasmettere alla lama vibrazioni che risultino in una perdita involontaria del contatto tra i ferri.

Il *passo balestra* si esegue contestualmente a battute (di tocco) ed azioni che debbano esprimere la massima velocità possibile in una breve frazione di tempo ed è realizzato con una battuta e alzata del piede anteriore, andando in avanti, seguita dall'immediato richiamo del piede posteriore, che atterra congiuntamente al primo, fornendo lo slancio per la prosecuzione dell'azione (affondo o flèche).

Misure didattiche

Sono tre:

- stretta;
- giusta, o d'allungo o d'affondo;
- camminando o marciando.

Per quanto possa risultare strano, essendo questo il modo più immediato per valutare la misura, la distanza tra i due schermitori non è misurata dalla posizione di guardia (gambe e braccio armato flessi), comunque equivalente dal punto di vista metrico alla prima posizione con il braccio in linea. Per determinare a quale misura si trovino, i due schermitori si porranno invece in uno dei modi seguenti:

- prima posizione (gambe unite ed erette) con il braccio in linea;

oppure

- in guardia (gambe flesse) con il braccio in linea;

Ne consegue che:

essi si trovano a stretta misura quando:

dalla prima posizione con braccio teso le loro lame si incontrano medio-forte su medio-forte;
dalla guardia con braccio teso si possono toccare vicendevolmente;

essi si trovano a giusta misura quando:

dalla prima posizione con braccio teso le lame si incontrano medio-debole su medio-debole;
dalla guardia con braccio teso le loro lame superano di 4 dita la cocchia dell'avversario;

essi si trovano a misura camminando quando:

dalla prima posizione con braccio teso le lame si sfiorano in punta;
dalla guardia con braccio teso le lame si incontrano medio-debole su medio-debole.

Per visualizzare è necessario immaginarsi lo scorrimento delle lame al variare della misura: nel secondo caso sono sempre leggermente più avanti rispetto al primo (precisamente di 1 piede e mezzo, essendo questa la distanza che diverge tra prima posizione e posizione di guardia).

Linea

Distinguere tra braccio "in linea" e braccio "in linea di offesa", cioè che minaccia il bersaglio valido. Con il braccio in linea il pugno è sempre di 4°.

Inviti

Atteggiamenti di seconda intenzione. I due inviti che si eseguono spostando il ferro alla propria sinistra (di prima e di quarta) presuppongono il pugno in posizione di 3/4°. L'invito di terza si esegue con pugno di 4° o di 2/3°. L'invito di seconda con pugno di 4° o di 2°.

L'invito di terza e quello di seconda coprono il fianco con il gomito, ma mentre il primo scopre il petto internamente, il secondo scopre il petto sopra.

Bersagli

Si individuano in esterno, interno, sopra e sotto, in relazione al ferro dell'avversario. Guardando ad esempio l'avversario posto in guardia dinnanzi a noi, saremo sulla linea interna quando il nostro ferro si troverà alla destra del suo. Talvolta si indica con "sopra" anche il bersaglio che definiremmo esterno; è il caso del filo di terza, che finisce al petto sopra e non esternamente, giacchè il ferro avverso assume in questa situazione una posizione più marcatamente orizzontale.

Azioni semplici

Sono quelle che non eludono parate (la scuola francese asserisce che sono quelle in un solo tempo, ma non è il caso di ingenerare confusione). Le battute e botte sono azioni semplici in due tempi, i fili sono azioni semplici in due tempi se partono dal ferro in linea dell'avversario, in un tempo se partono già dal proprio legamento.

Botta dritta

E' l'azione che si realizza con il movimento dell'affondo. Si esegue in un solo tempo, sebbene sia pratica comune far scindere inizialmente all'allievo il movimento del braccio da quello delle gambe ("prima il braccio, poi le gambe!"), al fine di consentirgli una migliore precedenza della punta e di rendere i suoi colpi più precisi.

Colpi con opposizione

Sebbene nel trattato si riservi all'opposizione di pugno una sola breve nota, è necessario ricordare che tutti i colpi, nella teoria classica, debbono essere tirati con opposizione, cioè andando ad incontrare con la propria coccia la lama dell'avversario.

Cavazione

Azione in un unico tempo, diversamente dalla finta di botta dritta e cavazione (due tempi). Essa parte dal legamento dell'avversario o da una sua ricerca di ferro (cavazione in tempo, che è, più specificamente, un'uscita in tempo) e finisce sulla linea opposta a quella iniziale (azione indiretta).

Fili

Il filo di prima e quello di seconda si eseguono facilmente se l'avversario tiene la punta più in basso della coccia. Vale il contrario per i fili di terza e di quarta.

Si ricordi anche che i fili si eseguono preferibilmente quando ci si accorge che la stretta dell'avversario sull'impugnatura è forte: meglio quindi far precedere il filo da una ricerca di ferro sulla linea opposta, al fine di procurare lo svincolo dell'avversario e conseguente stretta in tempo.

Il filo di quarta non finisce al petto internamente (teoricamente impossibile senza lasciare il ferro), bensì al fianco: poichè in tale azione è insito un mezzo trasporto del ferro dalla quarta alla seconda, risulta comprensibile il nome di "fianconata esterna" con cui è nota.

Fianconate

Sono fili preceduti da trasporto e pertanto si eseguono sempre in due tempi. Il filo di quarta è detto fianconata esterna perchè, in effetti, per colpire il fianco a partire dal legamento di quarta, si compie una mezza rotazione verso l'esterno, cioè un mezzo trasporto. Tuttavia esso non va confuso con le fianconate vere e proprie, che sono soltanto:

- di seconda, che finisce al fianco trasportando il ferro dalla quarta alla seconda;
- interna (detta anche filo di quarta falso, perchè finisce al fianco come quello di quarta, ma internamente, non esternamente al ferro avverso), eseguita trasportando il ferro dalla terza alla prima.

Battute

Si distinguono in:

- battute semplici, da eseguire a partire dal proprio invito diametralmente opposto o dal proprio legamento;
- battute di contro, da eseguire a partire dal proprio ferro in linea.

Quando una battuta è eseguita a partire dal ferro in linea dell'avversario essa potrà essere di tocco (breve urto) o di potenza (urto iniziale e scorrimento sul ferro avverso). Se la battuta è eseguita a partire dal proprio invito, essa potrà essere di tocco, previo momentaneo distacco dei ferri, o di potenza.

La battuta di seconda e colpo dritto può essere eseguita con pugno di 4° se termina al petto, con pugno di 4° o di 2° se termina al fianco.

La battuta di terza si esegue con pugno di 4° se il successivo colpo dritto termina al petto, con pugno di 2/3° se finisce al fianco (in questo caso il colpo dritto si tira con pugno di 2°).

Ricordare che il colpo dritto che segue la battuta di prima si dice indirizzato al petto internamente.

Le battute si eseguono preferibilmente quando ci si accorge che la stretta dell'avversario sull'impugnatura è debole.

Parate

Sono parate di misura gli spostamenti all'indietro del corpo al fine di evitare il colpo: non danno diritto alla risposta e possono subire una ripresa d'attacco.

Sono *parate semplici* i passaggi:

- 1.dalla prima alla seconda e viceversa;
- 2.dalla seconda alla terza e viceversa;
- 3.dalla terza alla quarta e viceversa;

Sono *mezze contro* i passaggi:

- 1.dalla terza alla prima;
- 2.dalla seconda alla quarta.

Non sono mezza contro i passaggi quarta-prima (perchè si passa prima dalla terza, effettuando di fatto una parata semplice) e prima-quarta (perchè si passa dalla seconda).

Sono *parate di ceduta* quelle che assecondano la pressione del filo avverso al fine di deviarlo. La ceduta di terza si esegue sulla fianconata interna, la ceduta di quarta sulla fianconata esterna (filo di quarta), sulla fianconata di seconda e sul filo di seconda, azioni che terminano tutte al fianco.

Ripigliata e ripresa d'attacco

Se l'avversario para un attacco ma non risponde e rimane fermo, si esegue un secondo colpo premeditato o una rimessa automatizzata sulla stessa linea o su una linea diversa.

Se l'avversario para indietreggiando di un passo, si esegue la ripresa d'affondo (ripresa d'attacco d'allungo); infine, se l'avversario para e indietreggia molto più del necessario si torna in guardia e si esegue un passo avanti ed affondo (ripresa d'attacco camminando).

Tempo, velocità e misura

Il tempo schermistico è il tempo relativamente inteso di un'azione, la velocità è il tempo oggettivamente impiegato a compiere l'azione stessa, la misura è la distanza tra il proprio ferro e il bersaglio valido dell'avversario.

La scelta di tempo è l'istinto che guida lo schermitore nell'attimo in cui si avvia alla fase risolutiva di un'azione. Il tempo schermistico è di 800 ms nel Fioretto, l'apprezzabilità necessaria all'apparecchio elettrico per registrare una sola stoccata in caso di contrattacco.

Le azioni eseguite in tempo sono quelle che partono nel momento in cui l'avversario passa da un atteggiamento ad un altro, mentre quelle determinate a propria scelta di tempo presuppongono un atteggiamento costante del medesimo.

Regolamento ed arbitraggio

I problemi nascono soltanto quando si accendono entrambe le luci dell'apparecchio.

Si ricordi che ogni uscita in tempo ha torto quando arriva simultaneamente al colpo dell'avversario (due luci): infatti, se si effettuasse un'uscita in tempo coretta, non si sarebbe a propria volta colpiti. Si dimentica spesso che anche nel Fioretto, oltre che nella Spada, gli apparecchi elettrici sono temporizzati, di modo che se un colpo arriva 800 ms dopo a quello dell'avversario, esso non è segnalato. Quindi se si esce in tempo anticipando di 800 ms l'avversario si ha ragione (una sola luce), al contrario, se l'avversario ci colpisce a sua volta entro tale tempo, la nostra uscita in tempo sarà in realtà fuori tempo, pertanto avrà torto.

Mentre questo appare evidente per tutte le altre le uscite in tempo (Arresto, che addirittura deve arrivare per regolamento con un tempo schermistico di anticipo e chiudere la linea all'avversario, Inquartata e Passata sotto, Imbroccata sui fili ed Appuntata sulla risposta a tempo perso, Contrazione, tirata sull'indecisione risolutiva dell'avversario che è lento a concludere l'attacco), la situazione è più problematica nel definire la *cavazione in tempo*. Infatti essa, secondo alcuni, ha sempre ragione: del resto se l'avversario avanza senza trovare ferro e si risolve a tirare comunque la botta, anche secondo il trattato della F.I.S., ha torto qualora venga a sua volta colpito; si presuppone in questo caso che chi cava in tempo abbia il braccio in linea, e che quindi attacchi, anche se paradossalmente arretra. Secondo altri, invece, anche la cavazione in tempo non ha ragione se tirata senza un'apprezzabile tempo di vantaggio (gli 800 ms di cui sopra). Ecco perchè comunemente, se si accendono entrambe le luci, sono considerate nulle le cavazioni in tempo sugli attacchi a vedere dell'avversario, che in effetti non trova ferro e si risolve a concludere l'attacco. In questo caso vale la regola che l'attacco è dato dall'avanzata (iniziativa), più che dalla minaccia (braccio in linea).

Gli apparecchi così detti anti-bloccaggio sono quelli che non impediscono il rilevamento di un colpo quando uno dei due schermitori poggia il proprio Fioretto a contatto con il giubbotto elettrico.

Primo quadro sinottico

Si para di prima quando l'azione dell'avversario finisce al petto sopra (non indentro).

La contro di prima si esegue solo se l'azione avversaria finisce al fianco esternamente.

Alle azioni che finiscono sopra al petto si oppongono le parate di prima, terza, quarta.

Sul filo di seconda, fianconata esterna e fianconata di seconda si para di seconda o di ceduta di quarta.

Sulla fianconata interna si para di prima o di ceduta di terza. Essa finisce sì al fianco, ma bisogna specificare raggiungendo "internamente".